Juegos:Namkvan (DnD 5e)

tuscriaturas.miraheze.org/wiki/Juegos:Namkvan_(DnD_5e)

October 14, 2025

ATENCIÓN: Este artículo pertenece a la sección de la wiki de **Juegos**.
Incluye información sobre reglas, mecánicas y/o estadísticas para sistemas jugables.

Namkvan, por Imontegav.

> **ATENCIÓN:** Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
> Ver: *Dungeons and Dragons*

Los **namkvan** (pronunciado "namcuán"), también conocidos como *enanos de las estrellas*, son una raza humanoide que ha adaptado su existencia a la vastedad del espacio y las condiciones extremas de los astros que minan. Estos seres, primos lejanos de los enanos y duergars, son intrépidos exploradores del cosmos, dotados de características únicas que les permiten sobrevivir en diversos entornos hostiles.

Los namkvan presentan narices pequeñas, y tienen pieles grisáceas y grandes ojos almendrados negros, lo cual les confiere una apariencia alienígena. Al igual que otros enanos, los namkvan suelen tener una estatura pequeña y musculosa, con una vida útil de 350 años. No obstante, la mayoría de los namkvan carecen de cabello.

Sumario

- 1 Sociedad
- 2 Lenguaje
- 3 Características raciales
  - 3.1 Aumento de la puntuación de habilidad
  - 3.2 Tipo de criatura
  - 3.3 Tamaño
  - 3.4 Velocidad
  - 3.5 Visión en la oscuridad
  - 3.6 Cepa genética
    - 3.6.1 Cepa plutónica
    - 3.6.2 Cepa tiberiana
    - 3.6.3 Cepa venterial
  - 3.7 Fortaleza psiónica
  - 3.8 Idiomas

- 4 Trasfondos raciales
  - 4.1 Minero namkvan
  - 4.2 Ingeniero namkvan
  - 4.3 Soldado namkvan
  - 4.4 Criminal namkvan
- 5 Véase también
- 6 ⚜️

Sociedad

[editar]
La sociedad de los Namkvan es una maquinaria autoritaria, cimentada en el militarismo y el materialismo, y construida sobre los cimientos de una lógica implacable y un orden imperturbable. Sobre el dominio de una tecnocracia orgánica, el emperador supremo rige con mano de hierro, tomando decisiones que garantizan la expansión de un imperio eterno.

Los Namkvan veneran la resistencia, el ingenio y la frialdad, cualidades que les han permitido no solo sobrevivir, sino prosperar en los entornos más hostiles del espacio exterior. Su cultura es un reflejo de esta tenacidad: una danza de eficiencia y disciplina, donde las mentes son formadas bajo una doctrina estricta y los cuerpos son moldeados mediante ingeniería genética. En su búsqueda incesante de dominio, crean mundos forja, minando el núcleo de los planetas que conquistan para extraer valiosos recursos y transformando estos cuerpos celestes en mundos fracturados e inertes.

Tras eones luchando contra los githyanki y los ilícidos, enemigos que consideran dignos de su odio, los namkvan han reforzado su naturaleza aislacionista y evitan cualquier contacto con otras especies, a las que consideran amenazas potenciales o bien insectos insignificantes para su grandioso imperio. En su visión distorsionada del universo, los namkvan son los verdaderos amos del cosmos, y su indiferencia hacia los demás refleja un enfoque singular en su propia superioridad. En este frío y calculador entorno, la vida es una mera herramienta, un recurso que debe ser optimizado y utilizado en pro de un futuro donde solo los más resistentes y acumuladores prevalecerán.

Lenguaje

[editar]
Los namkvan hablan namkvan, un idioma que desciende del enano, y más específicamente de su dialecto profundo, el duergar, pero que ha evolucionado hasta volverse casi irreconocible para los hablantes de estas lenguas ancestrales. Este idioma incorpora fuertes influencias del ilícido y de lenguajes desconocidos de civilizaciones perdidas en el cosmos del espacio.

El namkvan se caracteriza por su complejidad gramatical y por un vocabulario que incluye términos extremadamente específicos para describir acciones con sujeto y predicado completos. Este lenguaje emplea círculos, triángulos, cuadrados, pentágonos

y líneas para componer símbolos gramaticales complejos, dando lugar a un sistema de escritura que se distancia radicalmente de los de las lenguas conocidas en el mundo terrenal.

Características raciales

[editar]
Al jugar con esta raza obtienes las siguientes características.

Aumento de la puntuación de habilidad

[editar]
Al determinar la puntuación de habilidad de tu personaje, aumenta una puntuación en 2 y otra en 1, o aumenta tres puntuaciones diferentes en 1. No puedes aumentar ninguna de tus puntuaciones por encima de 20.

Tipo de criatura

[editar]
Eres un humanoide. También se te considera un enano para cualquier requisito o efecto que requiera que seas un enano.

Tamaño

[editar]
Eres mediano.

Velocidad

[editar]
Tu velocidad al caminar es de 30 pies.

Visión en la oscuridad

[editar]
Puedes ver en condiciones de poca luz a 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. En esa oscuridad, los colores se distinguen solo como tonos de gris.

Cepa genética

[editar]
Has sido genéticamente diseñado para adaptarte a un entorno en particular. Escoge tu cepa genética. Cada cepa presenta diferentes características.

Cepa plutónica

[editar]

Tu biología está adaptada a entornos anóxicos y con temperaturas extremas tales como la superficie de planetas inhóspitos. Puedes aguantar la respiración durante una hora, estando bajo el agua, enterrado o expuesto al vacío. También tienes resistencia al daño de fuego y de frío.

Cepa tiberiana

[editar]
Tu biología está adaptada a entornos altamente tóxicos e irradiados, como el interior de reactores nucleares. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que realizas para evitar o terminar con los estados de envenenamiento que sufres. También tienes resistencia al daño de veneno y radiante.

Cepa venterial

[editar]
Tu biología está adaptada a entornos venteriales, como el interior de criaturas colosales. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que realizas para evitar o terminar con los estados de ceguera que sufres. También tienes resistencia al daño de ácido. Además posees visión ciega basada en el oído, con alcance de 15 pies.

Fortaleza psiónica

[editar]
Tienes ventaja en las tiradas de salvación que realices para evitar o terminar con tu estado de encantado o aturdido.

Idiomas

[editar]
Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acordéis que es apropiado para el personaje. El Manual del jugador ofrece una lista de idiomas entre los que elegir. El DM tiene libertad para modificar esa lista para una campaña.

Trasfondos raciales

[editar]
Como namkvan, tus orígenes son muy distintos a los de otros individuos. Ganas acceso a los siguientes cuatro transfondos, o bien puedes tener un trasfondo personalizado.

Minero namkvan

[editar]
Tú eras parte de los equipos de extracción que perforan los núcleos de los planetas conquistados. Pasaste la mayor parte de tu vida bajo tierra o en estaciones mineras flotantes, cavando en busca de los valiosos minerales y cristales que mantienen en funcionamiento la sociedad namkvan.

- **Competencias en habilidades:** Atletismo, Percepción.
- **Competencias con herramientas:** Pico, herramientas de joyero.
- **Equipamiento de trasfondo:** Un pico de adamantina y una linterna con luz mágica.
- **Característica especial - Prospección:** Puedes identificar la presencia de depósitos minerales o metales raros en un radio de 30 pies, y con una tirada exitosa de Inteligencia (herramientas de joyero) (DC 12), puedes determinar el tipo de mineral y su pureza.

Ingeniero namkvan

[editar]
Eres un ingeniero especializado en la construcción y mantenimiento de los dispositivos y maquinaria avanzada que los Namkvan utilizan para la astrominería y la guerra. Has pasado años trabajando en el diseño de naves estelares, sistemas de armamento o mecanismos de extracción.

- **Competencias en habilidades:** Conocimiento arcano, Investigación.
- **Competencias con herramientas:** Herramientas de chatarrero u otro tipo de herramientas de artesano a tu elección.
- **Equipamiento de trasfondo:** Herramientas de chatarrero u otro tipo de herramientas de artesano.
- **Característica especial - Mente y máquina:** Puedes entender cómo funciona un mecanismo o dispositivo desconocido después de examinarlo durante 10 minutos. Puedes intentar repararlo o modificarlo con una tirada exitosa de Inteligencia (herramientas de chatarrero) (DC 12).

Soldado namkvan

[editar]
Tu vida estuvo dedicada a servir al Imperio Namkvan como soldado. Te entrenaron para luchar en entornos hostiles y para llevar a cabo incursiones en planetas enemigos. Has visto las brutales campañas militares de tu raza contra los githyanki y los ilícidos, y has sobrevivido a incontables batallas.

- **Competencias en habilidades:** Intimidación, Supervivencia.
- **Competencias con armas:** Armas marciales.
- **Equipamiento de trasfondo:** Una arma marcial a tu elección y un símbolo de tu unidad militar caída.
- **Característica especial - Superviventista:** Tienes ventaja en tiradas de salvación contra condiciones ambientales adversas (como frío extremo, calor, o radiación). Además, tienes ventajas en pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para encontrar o improvisar un refugio para ti y tus aliados.

Criminal namkvan

[editar]

Desde la oscuridad de los pasajes subterráneos, muchos Namkvan han hecho su fortuna robando a los débiles, intercambiando secretos, y traficando con información valiosa sobre los recursos del Imperio. El arte de la astucia y la manipulación es esencial en tu mundo.

- **Competencias en habilidades:** Decepción, Sigilo.
- **Competencias con herramientas:** Herramientas de ladrón.
- **Equipamiento de trasfondo:** Un conjunto de herramientas de ladrón, una capa de viajero y un mapa del sector galáctico que te permita hacer escapadas.
- **Característica especial - Red de contactos:** Puedes encontrar y hacer contacto con criminales o contrabandistas en las ciudades del Imperio Namkvan, quienes te proporcionan información o recursos.

Véase también

[editar]

Juegos:Guerrero, Minero de combate (DnD 5e)

[editar]

Artículo original de lmontegav
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Obtenido de «https://tuscriaturas.miraheze.org/wiki/Juegos:Namkvan_(DnD_5e)?oldid=209681»